STREETS OF RAGE III: O LUTADOR SECRETO!

GAMERS

EDITORA ESCALA

3DO

15 JOGOS COMENTADOS E COM DICAS

POSTER DUPLO: BATTLETOADS E SONYA BLADE

E MAIS:

RPG
DICAS BATATA
NOTÍCIAS DO DARIUS
CARTAS
FERAS DO TRAÇO

E QUADRINHOS DE MONTÃO!!!

REVISTA GAMERS - ANO I - Nº 2 - CR$ 5.000,00
MANAUS - SANTARÉM - BOA VISTA - RIO BRANCO - MACAPÁ (Via Aérea) - CR$ 6. 500,00

WORLD SHOP

NOVIDADES INCRÍVEIS PRA VOCÊ

GRAVE SEUS JOGOS EM DISQUETE

E JOGUE NO SEU VÍDEO GAME COMO NUM COMPUTADOR

SUPERMAGICOM Plus

Além de gravar seus jogos em disquete, agora vem com a SUPERWILDCARD Turbo 24 MEGA, com os exclusivos sistemas ANTI-BLOCK e ANTI-VÍRUS, que processa até os jogos mais protegidos.

Ligue já e fique sabendo tudo que ele pode fazer e como transformar o seu Magicom antigo em um SUPERMAGICOM Plus.

KIT PARA MEGA

- 24 mega de memória
- CPU
- Drive de 3.1/2" H
- Adaptador de cartuchos
- Cabo interface para drive

KIT PARA S. NES

- 24 mega de memória
- CPU
- Drive de 3.1/2" H
- Adaptador de cartuchos
- Cabo interface para drive
- Super Wild Card

IMPORTANTE: O SUPERMAGICOM PLUS é o mais avançado sistema do gênero, mais rápido, com recursos de câmera lenta, módulo de memória e outros.

O SUPERMAGICOM PLUS tem garantia total de 6 meses dados pela fábrica.

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL POR SEDEX

TELEVENDAS (021) 265 9626 / 205 0693

WORLD SHOP TRADING

IMPORT. E EXPORT. LTDA.

ÍNDICE

EDITORIAL

Aqui está o número dois da GAMERS - a única revista de games que, além de informativa, é também divertida. Prova disso é que já tem gente por aí nos imitando, colocando página de quadrinhos no final. Mas tudo bem, a GAMERS não fica só nas Dicas do Capitão Ninja e chuta o pau da barraca com uma aventura de doze páginas com Jurassic Park. É pouco? Tem também o poster duplo com os Battletoads e Sonya Blade, a musa de Mortal Kombat, do jeito que os leitores pediram. Ainda é pouco? Então confira também uma matéria completíssima com o 3DO, o superconsole que promete agitar o mercado com seus jogos fantásticos. É isso aí, leitor: se você quer um catálogo de games, leia as outras; se quiser diversão, leia GAMERS!

CAPITÃO NINJA

3DO - pág. 6

FIFA SOCCER - pág. 30

NINJA WARRIORS - pág. 32

REVENGE OF THE NINJA - pág. 33

STREETS OF RAGE III - pág. 34

NOTÍCIAS DO DARIUS 4

DICAS BATATA 12

QUADRINHOS 13

CARTAS 36

FERAS DO TRAÇO 37

DICAS DO CAPITÃO NINJA 38

SNES

FIFA SOCCER 30

KING OF DRAGON 31

NINJA WARRIORS 32

SEGA CD

REVENGE OF THE NINJA 33

MEGA

STREETS OF RAGE III 34

SKITCHIN 35

RPG

CONSTRUINDO HERÓIS 29

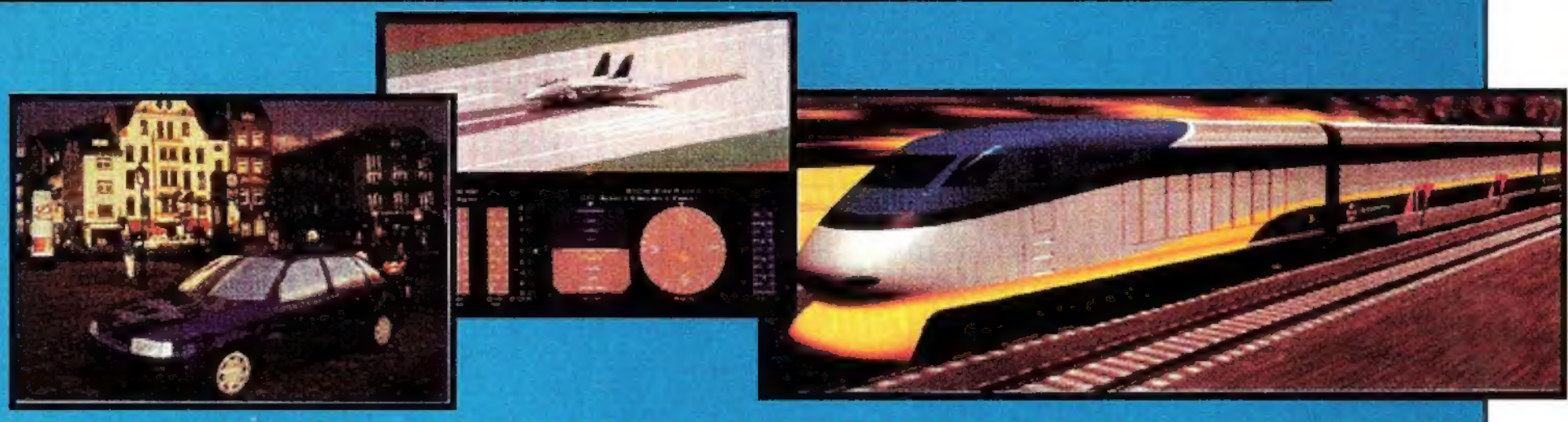
ESPECIAL

3DO 6

NOTÍCIAS DO DARIUS

Como você percebeu na última edição, a antiga seção Game News agora leva o nome de seu legítimo autor: eu, Darius Roos, seu piloto e correspondente no mundo dos games - e a identidade secreta do Ninja Daikon. Portanto, se eu escrever alguma besteria, agora vocês sabem em quem colocar a culpa...

AS NOVAS DO PROJETO REALITY



Eis a qualidade gráfica do novo Projeto Reality da Nintendo

Má notícia. O novo console da Nintendo a ser lançado em parceria com a Silicon Graphics custará só U$ 250,00 - precinho de banana, mas sem unidade de CD: apenas metade do tesouro.

O CD player do Projeto Reality não será lançado junto com o console, que, a princípio, usará "apenas"cartuchos com mais de 100 Megas (o atual SNES usa cartuchos de, no máximo, 24 Megas!). A Nintendo alega que a unidade de CD iria aumentar muito o preço do console; o CD-Rom será lançado apenas quando os jogos a serem desenvolvidos estiverem em estágio bem avançado.

O SUPER GAME BOY

Na guerra dos portáteis, todo mundo sabe que o fraquinho Game Boy não é páreo para as cores do Game Gear da Sega. A Nintendo queimou as pestanas pensando em um jeito de valorizar seu portátil, e parece que conseguiu.

O **Super Game Boy** não é exatamente um console, mas sim um tipo de adaptador para ser encaixado no Super Nintendo. Com isso você passa a jogar na tela da TV todos os games do Game Boy (só que com 4 cores apenas). Mas a coisa não pára por aí: já estão sendo desenvolvidos títulos especiais para rodar no Super Game Boy, com até 256 cores na tela e sons com a qualidade do SNES. O primeiro título já está definido: **Donkey Kong**, o gorilão que foi o primeiro inimigo de nosso amado herói Mario. O Super Game Boy custará U$ 60,00, preço que corresponde a um cartucho normal - mas que coloca à sua disposição do Super Nintendo todo o arsenal de 350 jogos do Game Boy.

Fala-se ainda em lançar o Super Game Boy portátil, que rodaria os jogos do antigo Game Boy - mas o aparelho seria mais rápido, com sons melhores e resolução altíssima. É esperar para ver!

E A GUERRA CONTINUA...

A SEGA CONTRA-ATACA

Ao contrário do que acontece com o Projeto Reality da Nintendo, o novo console da Sega, o Saturno, será lançado já com entrada para CD - e provavelmente também para cartuchos. Mais de 40 games já estão em desenvolvimento. a mancada deste lançamento é com relação ao preço do console, mais salgado que bacalhau norueguês: U$ 500,00 nos States, com carts de U$ 80,00. Quando chegar aqui, então, minhas economias vão todas embora!

A Sega anuncia que seu aparelho terá dois processadores de 32-Bits, que deixarão o console com poder de 64-Bits. Diz também que o futuro vem primeiro para eles, porque o Saturno será lançado ainda este ano - enquanto o PR da Nintendo só chega em 95.

Durante as entrevistas cedidas pela assessoria de imprensa da Sega, a grande pergunta dos jornalistas foi: o console doméstico teria a mesma capacidade de um 32-Bits arcade? Difícil dizer, pois as fotos do Daytona e Virtua Fighter até agora divulgadas são todas tiradas de arcades. Saturno que é bom, nada!

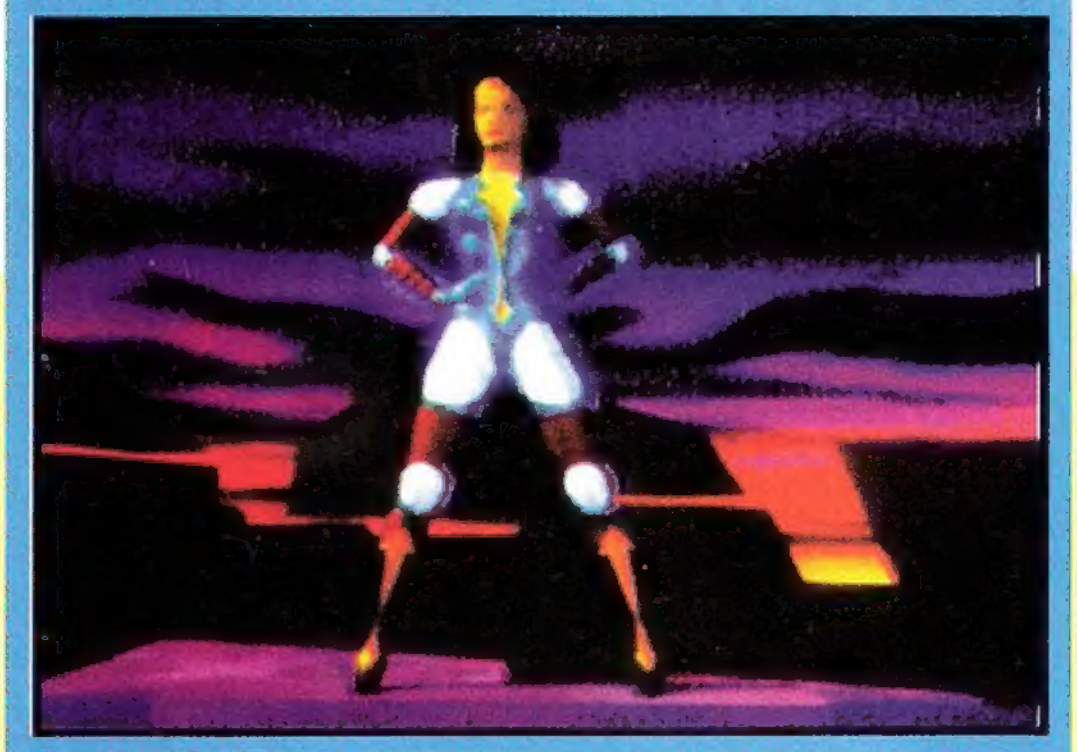
Daytona: até agora divulgadas apenas as imagens do arcade. A versão para o Saturno permanece um mistério

PONTO PARA A NINTENDO

50 jogos no primeiro mês e mais de 110 jogos só no primeiro ano de lançamento: é o que a Nintendo promete ao lançar seu 64-Bits. Com essa informação surgiram também novas fotos para mostrar a capacidade gráfica do novo console - e uma delas revela algo que não pode ser igualado por 3DO, Saturno, Jaguar, ou o que quer que seja!

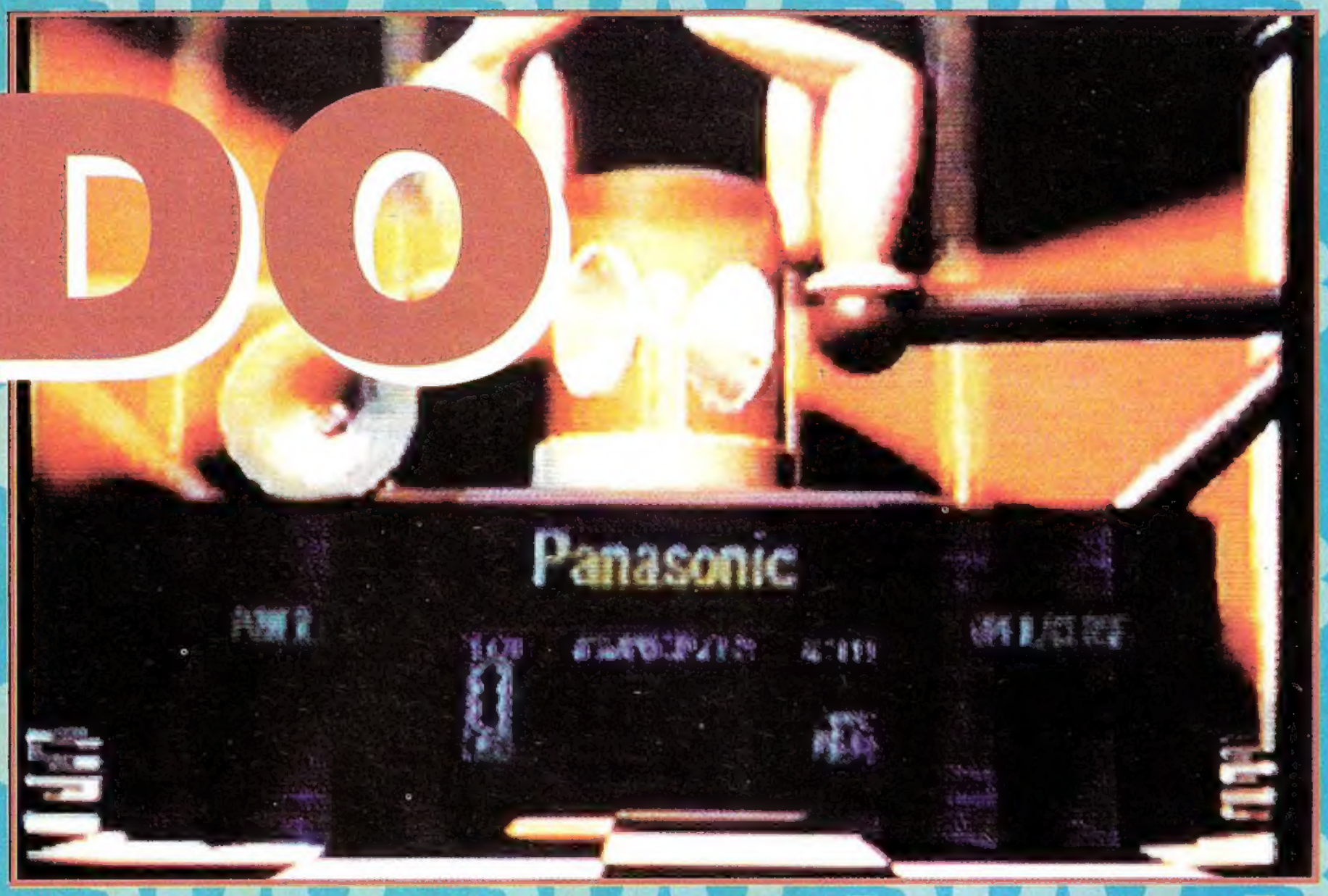
Jogos como o Virtua Fighter da Sega utilizam gráficos poligonais, que proporcionam uma ótima animação e efeitos 3D. Mas o Projeto Reality vai muito além disso, pois, além de polígonos (figuras geométricas facetadas), ele pode animar também figuras esféricas, ovais e até disformes. Com isso os lutadores não ficam "quadrados", como se fossem feitos de papelão.

Além dessa notícia bombástica, ainda há as especulações sobre os novos títulos a serem lançados no mercado. Sintam só as fofocas: Super F-Zero; Super Yoshi World: Bowser's Return; Star Wars: The Trilogy; Painters; Tetris Reality; Vegas Tour e até Super Star Fox - onde Fox McCloud vai em busca de seu pai, desaparecido em um buraco negro. Será verdade?



Gráficos tridimensionais do Projeto Reality: lutadoras com mais curvas (oba!)

3DO



As lendas são verdadeiras! Este superconsole de quinta geração vai dar o que falar

Se você é um dos poucos felizardos que possuem um 3DO, parabéns! Se não é, então prepare-se para mudar tudo o que você sabe sobre games. O 3DO não é apenas mais um videogame, mas sim o aparelho de Multimídia de maior interatividade já lançado: seus CDs têm filmes, educação, comunicação - e jogos, é claro! Em seu lançamento nos States, no último Natal, o console superou todas as espectativas de vendas: estava esgotado três semanas depois, mesmo com o alto preço (entre 500 e 700 dólares). A euforia que ele causou no mercado foi a mesma ocorrida há uns dez anos atrás, quando largamos o velho Telejogo para curtir o quase tão velho Atari 2600.

A 3DO Company pretende transformar seu aparelho em um novo padrão de referência para Multimídia, assim como o VHS em videocassete. Outras empresas também pretendem fabricar seus próprios consoles: a Sanyo já lançou o seu no Japão, e a AT&T vai atacar com um aparelho equipado com modem, para ser ligado ao telefone. Isso sem falar nos periféricos: a Logitech já lançou o FLIGHTSTICK PRO, um joystick tipo manche para simuladores de vôo; e a ALPS lançou um teclado, igual aos usados em computadores. E já correm boatos sobre protótipos de realidade virtual (capacete, luvas, etc.), prontos para serem conectados ao console.

Pelo jeito, o 3DO vai estar muito bem servido de acessórios. Mas e os games? Serão MUITOS, pode apostar! Logo de cara quinhentas softhouses assinaram contrato para produzir jogos para o console, entre elas a Acklaim, Eletronic Artist e Dinamix. Quanto aos primeiros games, esses você vai conhecer nas páginas seguintes...

IGNÁCIO MOURA ALENCAR

A SUPERMÁQUINA

Processador: *32-Bits RISC ARM60 (12,5 Mhz)*

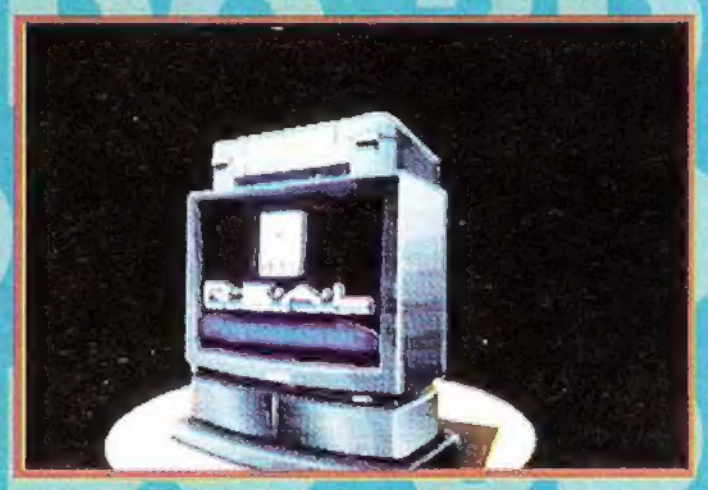
Resolução: *640 x 480 pixels*

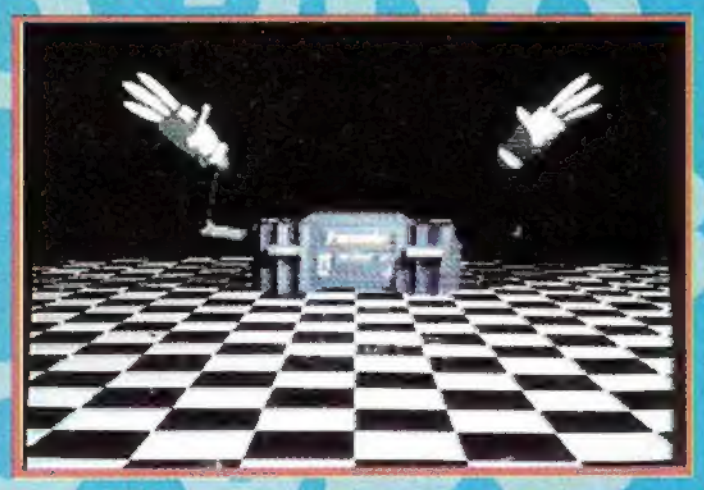
Cores: *até 16,7 milhões*

Som: *Digital Stereo CD-Rom puro*

Velocidade: *até 30 quadros por segundo (filmes para cinema reproduzem 24 quadros por segundo)*

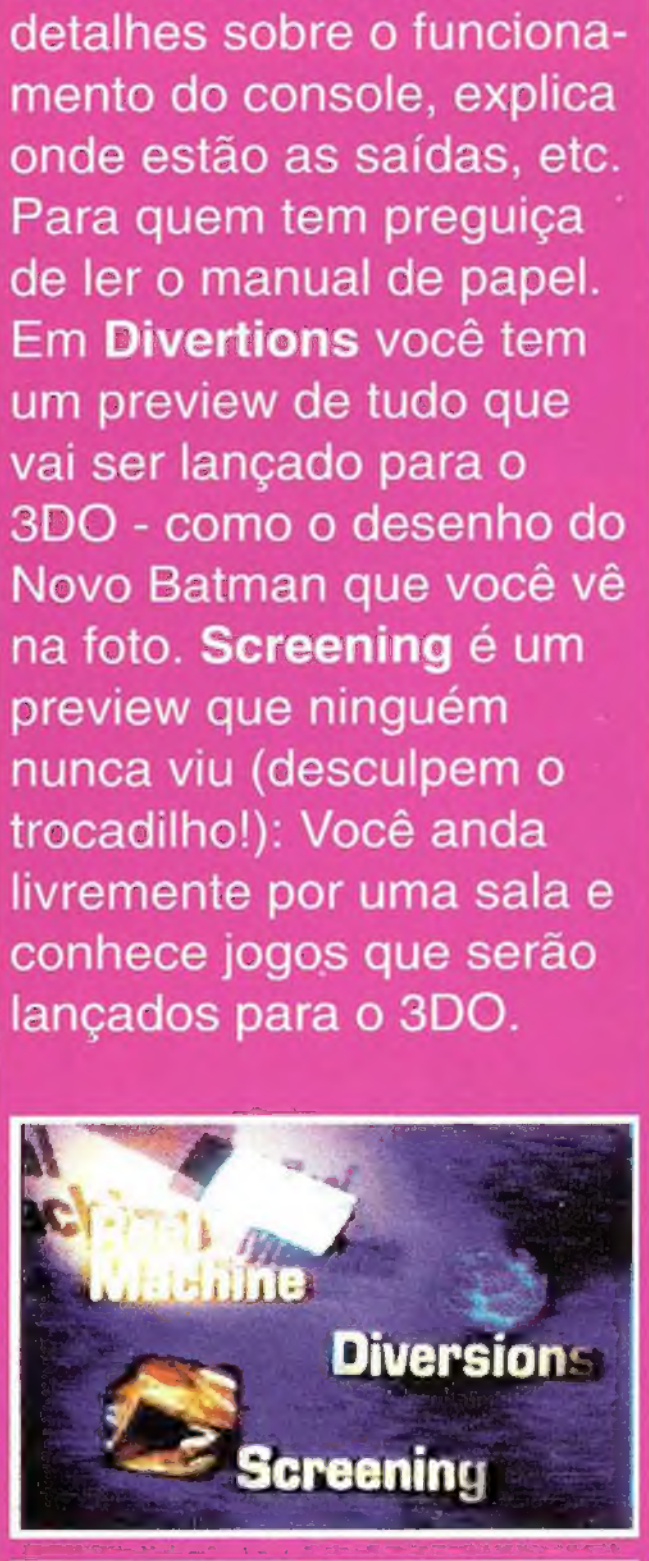
Joystick: *sete botões, com entradas para fone de ouvido e joystick extra no próprio; aceita até 8 joysticks simultâneos*

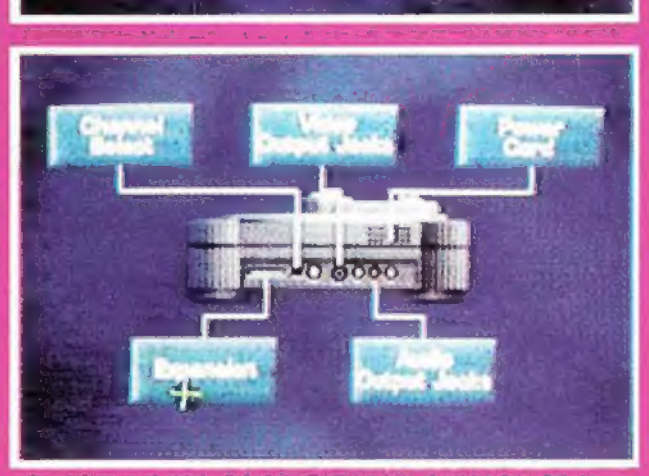




REAL MACHINE, DIVERTIONS e SCREENING

São os títulos que acompanham o console. **Real Machine** é mais uma espécie de manual do 3DO. Ele dá todos os detalhes sobre o funcionamento do console, explica onde estão as saídas, etc. Para quem tem preguiça de ler o manual de papel. Em **Divertions** você tem um preview de tudo que vai ser lançado para o 3DO - como o desenho do Novo Batman que você vê na foto. **Screening** é um preview que ninguém nunca viu (desculpem o trocadilho!): Você anda livremente por uma sala e conhece jogos que serão lançados para o 3DO.





CRASH'N BURN

Aqui você participa como piloto em uma corrida barra-pesada, pós guerra nuclear, onde rola muita velocidade e violência. Se você já acha que explodir os carros concorrentes com suas armas é o máximo, espere para ver a qualidade dos gráficos e a trilha sonora do game.
Dica: corra com o Rocker dirigindo seu Flatliner, pois ele é o melhor piloto. Além de arregaçar os adversários, procure marcar um bom tempo na pista - assim você descola grana para comprar o melhor carro e as melhores armas no mercado negro. Esses ítens só pintam se você tiver mais de 10 mil.

TOTAL ECLIPSE

Pelo jeito, todo mundo quer ter um game de naves com gráficos poligonais para seu console - mas o game do 3DO derruba qualquer Star Fox, Silpheed ou Cybermorph da vida. Em **Total Eclipse** a batalha rola em quatro planetas até o encontro final com a Sun Dagger, a nave destruidora de estrelas, que pretende detonar nosso bom e velho Sol.
Dica: pegue a arma que se parece com um 8 deitado. É a melhor do jogo, mas só é eficiente quando está com força máxima. Use as bombas apenas em último caso. Controle a velocidade nos labirintos e túneis.

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

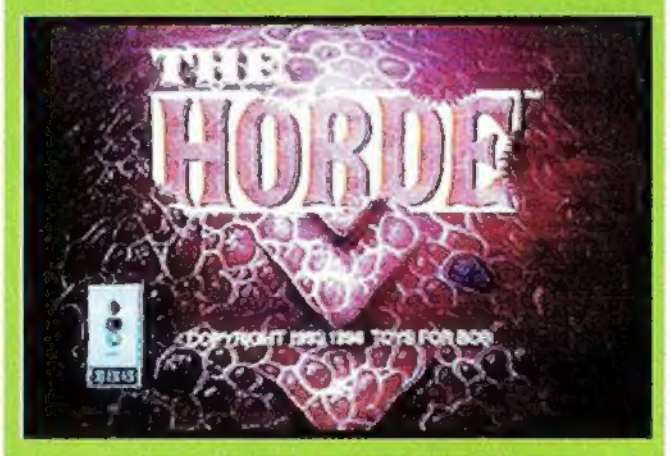
Jogo com perspectiva em primeira pessoa, tipo Wolfeinstein 3D, mas com muito mais realismo. A aventura rola em uma mansão cheia de fantasmas e mortos-vivos, que você detona com uma invocada pistola de plasma (deve ter sido emprestada por algum dos caça-fantasmas...). O jogo dá o maior clima, você chega a pular de susto quando dá de cara com crânios mortíferos e aranhas escabrosas.

Dica: ande com muito cuidado, espreitando os corredores, sempre pronto para atirar depois de cada curva. Feche as portas para prender os monstros que o perseguem.

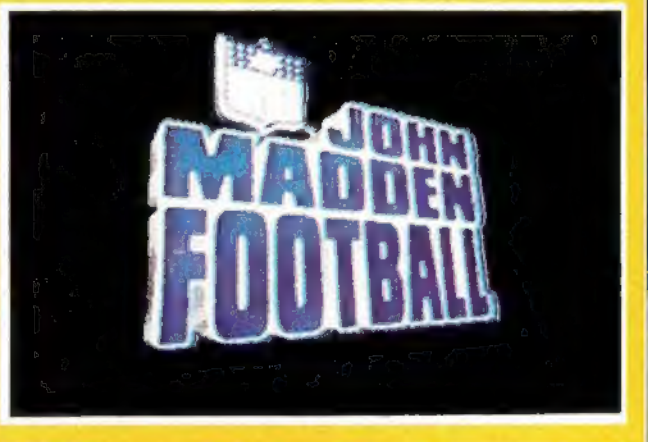
THE HORDE

Taí um game que vai fazer todo mundo morrer de rir. Você controla um garoto que, depois de salvar o rei, ganha um pedaço de terra do reino para levar sua vidinha. Ah, mas os problemas estão apenas começando: você precisa defender suas terras dos malvados Hordlings, e ainda driblar os impostos de Kronus Maelor, o conselheiro do rei. O negócio é defender os habitantes de sua vila e fazer com que ela cresça.

Dica: a grande manha do jogo é conseguir o máximo de gado que puder. Posicione o gado onde os Hordlings não possam alcançá-lo. Com o dinheiro ganho com o gado, compre guerreiros para conseguir chegar ao final do jogo.



JOHN MADDEN FOOTBALL



Eis a mais nova versão deste incrível título que já saiu para quase todos os consoles, e que agora chega para 3DO. Tem tudo o que os outros têm e mais um pouco. Você pode escolher um dos times da liga profissional de futebol americano, ou pode também optar pelos all-timers de seu time preferido. A perspectiva é perfeita, e, no replay, você pode posicionar a câmera para uma melhor análise. O game vem com mais de 150 clips com as melhores jogadas.

Dica: faça sempre jogadas de profundidade com lançamento, para obter o maior número de *touch dow's.*

NIGHT TRAP

Depois de deixar sua marca no Sega-CD, este título chega agora para o 3DO - com uma qualidade muito superior. O enredo é o mesmo: você faz parte de um grupo de elite que investiga uma casa suspeita, onde aconteceram estranhos desaparecimentos. O negócio é controlar as câmeras e armadilhas espalhadas pela casa, protegendo um grupo de jovens que vai passar ali o final de semana.

Dica: você só termina este game se tiver um desempenho perfeito. Portanto, anote com cuidado cada coisa que acontece na casa.

OCEANS BELOW

Oceans Below não é bem um jogo, mas sim um simulador multimídia onde você banca o Jacques Cousteau e mergulha em diversos locais do mundo, explorando o fundo do mar e conhecendo animais marinhos. De vez em quando você descobre algum tesouro e aprende sobre arte antiga. Gráficos muito bonitos.

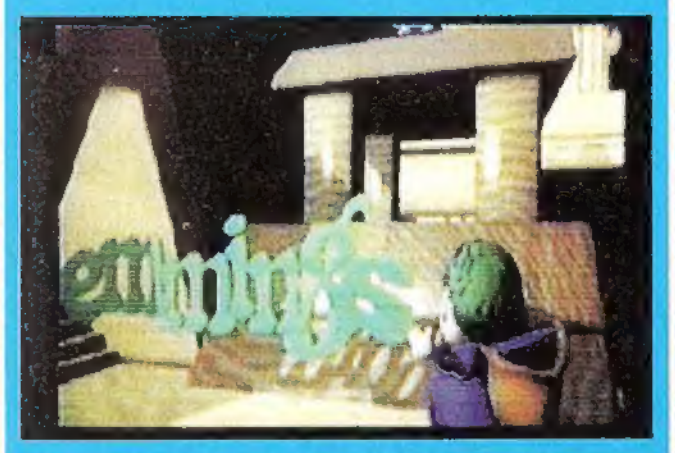
Dica: nenhuma. Apenas relaxe e curta o visual.

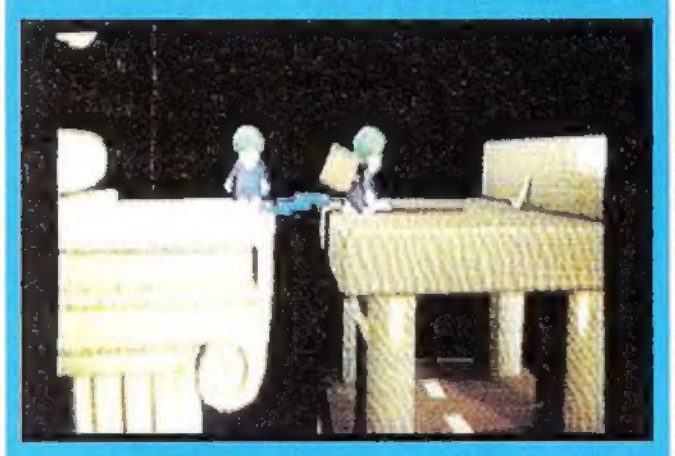
THE INCREDIBLE MACHINE

Este jogo fez muito sucesso nos micros PC por sua simplicidade e engenhosidade. O objetivo é construir máquinas malucas, como aquelas que os vilões de desenho animado usam para tentar matar os heróis. Você sabe: a vela queima a corda, a corda solta o peso, o peso liga o ventilador, o ventilador sopra o barquinho... e por aí vai. Na versão para 3DO, uma apresentação magnífica com gráficos em 3D. Divertidíssimo!

Dica: conheça bem o funcionamento de cada peça para resolver o problema sem muito mistério.

LEMMINGS





Este é mais um clássico de outros sistemas que ganha uma versão muito mais chocante no 3DO. Gráficos 3D, animações impecáveis e músicas magníficas. Só o objetivo do jogo não mudou: você deve salvar os lemingues (espécie de roedores nórdicos com tendências suicidas), fazendo com que um ou outro carinha execute uma tarefa especial no momento certo - como cavar um buraco ou construir uma escada.
Dica: descubra exatamente o que cada lemingue faz, e aprenda a usar suas habilidades. Observe cada fase com muita atenção.

PEBBLE BEACH GOLF

Fantástico. Como não podia ser diferente, a versão para 3DO detona todas as anteriores. Há mais de 4 tipos de jogos e campeonatos que podem ser disputados contra o computador ou entre vários jogadores. As animações são incríveis, e a abertura é digna de filme do Spilberg. É como assistir uma partida de golfe pela TV - mas você também participa!
Dica: procure escolher oponentes fracos. Só acerte a bola quando o medidor estiver na parte amarela.

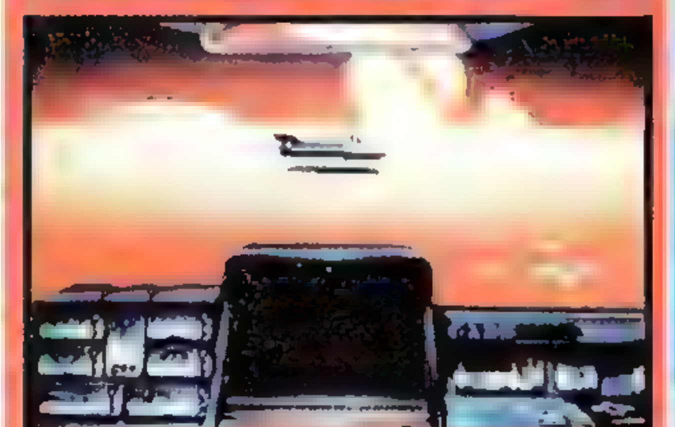
SEWER SHARK

De ficar tonto. Como na versão para Sega-CD, você comanda uma corrida alucinante pelos esgotos da cidade e deve limpá-los de ratos monstruosos, morcegos gigantes e outros bichos. O desafio está em acertá-los antes que passem direto, porque seu veículo não pára! Nem é preciso dizer que a versão para 3DO está muito melhor...
Dica: apenas um caminho leva ao final do jogo. Memorize qual é.

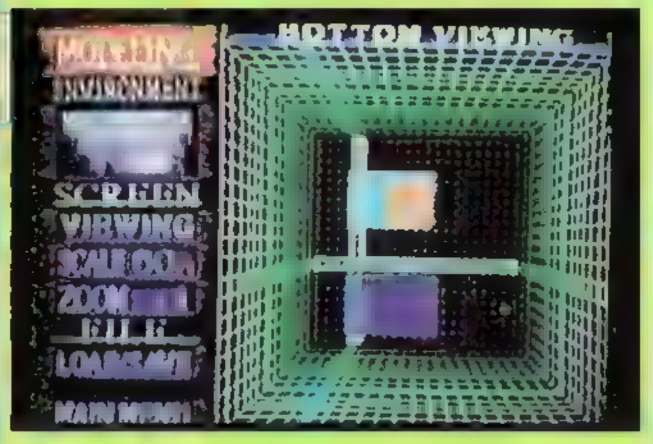
STELLAR 7: DRAXON'S REVENGE

Historinha simples e nada original: Draxon, lorde supremo do setor arcturiano, quer conquistar a Terra. Ele usa uma massa energética que teletransporta matéria entre planetas, o que acelera a ofensiva da armada. Desesperadas, as autoridades enfiam você dentro de um supertanque que irá lutar sozinho contra os invasores. Este é um game que vai fazer você suar. Muito difícil, mas o final vale a pena.

Dica: Nunca fique parado, senão você dança. Guarde as armas especiais para os chefes de fase.



THE LIFE STAGE



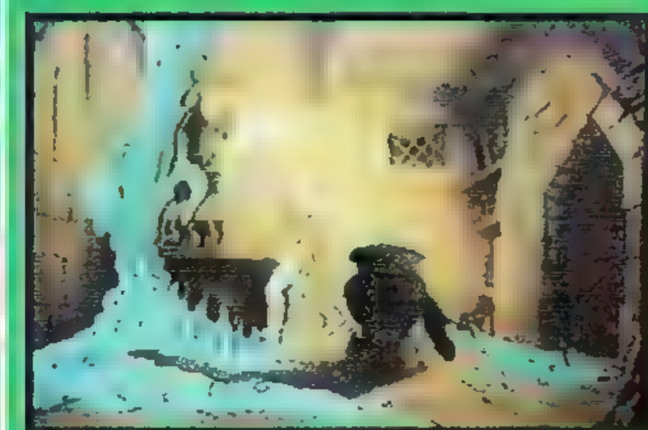
Não é jogo, mas nem por isso deixa de divertir. Este programa permite que você banque o engenheiro e construa vários tipos de estruturas - casas, prédios, escritórios... qualquer negócio, tudo do jeito que quiser. Depois você ainda faz a mobília e escolhe a decoração. Quando tudo está pronto, você visita o lugar por dentro - como se estivesse mesmo lá!

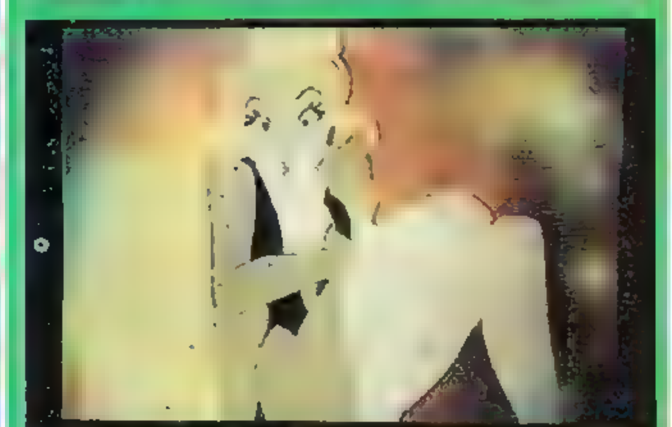
Dica: não tem. O céu é o limite!

DRAGON'S LAIR

Quem achou que este fantástico jogo nunca teria uma versão doméstica idêntica ao arcade [illegible] No 3DO, Dragon's Lair está do jeito que você encontra nas máquinas [illegible] um verdadeiro desenho animado onde o jogador participa. O enredo é o de sempre: você deve ajudar um cavaleiro meio pé-de-chinelo a salvar uma princesa prisioneira no castelo do dragão.

Dica: o jogo exige que uma sequência de ações seja executada corretamente. [illegible]





DICAS BATATA

E aqui estão as dicas fornecidas pelos pilotos mais aloprados que já se viu, a Equipe Batata Games

STREETS OF RAGE III
MEGA

LUTADOR SECRETO

O canguru Vicky é um dos inimigos da segunda fase. Quando encontrá-lo, NÃO o ataque: tente derrotar apenas seu treinador, o cara com o chicote. Não é fácil. Se conseguir, perca o jogo e comece uma nova partida: Vicky vai estar disponível na tela de escolha dos personagens!

METAL COMBAT
SNES

DIFICULTANDO

Para jogar no **Real Game Mode**, digite na tela de apresentação a seqüência B, A, L, L. Um som vai confirmar que o truque deu certo. Será que agora vai dar pra encarar?

GRIND STORMER
MEGA

CONTINUES INFINITOS

Na tela-título, segure os botões A, B, C e depois aperte Start 100 vezes (caramba!). Se depois disso você ainda tiver dedos, aperte A, selecione a opção **Credit Limit** e deixe no **Free Play**. Cansa mas vale a pena, né?

SKITCHIN
MEGA

ÚLTIMA FASE

[illegible] além de ter todos os estágios de bônus completos:

2S5W OPRI XAMB

GRIND STORMER
MEGA

CÂMERA LENTA

Para jogar este game em "slow motion", certifique-se de que o controle dois tem turbo. Comece o jogo normalmente e mantenha o botão C acionado e turbinado. Agora é só debulhar!

METAL COMBAT
SNES

TROQUE O NOME

Na tela-título digite L, A, B e L. Vai pintar uma tela para que você personalize o nome do jogo. Escreva o que quiser!

FIFA SOCCER
SNES

ATAQUE TOTAL!

Se está achando que conhece todos os macetes deste game, tente isto: na tela de options, digite R, R, R, R, R, L e R. Este truque ativa uma nova opção de jogo, o **Super Offense**, que torna os times bem mais competitivos e não deixa sua defesa no chá com bolacha.

TOTAL CARNAGE
SNES

[illegible]

MICRO MACHINES
MEGA

VIDAS INFINITAS

Durante a tela-título, digite B, ↓, C, ↓, ↑, ←, →. Satisfeito?

CYBERMORPH
JAGUAR

BRINCANDO COM O CUBO

Na tela onde surgem os logos da Atari e do Jaguar, aperte simultaneamente Start e Option um pouco antes do cubo aparecer.
Se o truque deu certo você pode fazer o que quiser com o cubo, usando o controle.

CAPITÃO NINJA

JURASSIC PARK

ISSO É LUGAR PRA ESTACIONAR, ALAN? VAI DIRIGIR MAL ASSIM NA *P.Q.P.!*

E TENHO CULPA SE TINHA UM TIRANOSSAURO DANÇANDO EM CIMA DO CARRO?

Marcelo Cassaro

AH, UM *BRAQUIOSSAURO!* 25 METROS DE COMPRIMENTO, 15 DE ALTURA E 90 TONELADAS!

EI! VOCÊ TAMBÉM É PALEONTÓLOGO?

SOU *JURASSIC PARKEÓLOGO.* VI O FILME, LI O LIVRO E COMPLETEI O ÁLBUM DE FIGURINHAS!

SOU FISSURADO EM DINOSSAUROS!

POR ISSO SEI QUE ESSE AÍ É INOFENSIVO, E NÃO VAI ME FAZER MAL...

BLOM!

IRC! O CAPITÃO NINJA VIROU PASTA!

MAS ELE É O ASTRO DA REVISTA! COMO A HISTÓRIA VAI CONTINUAR SEM ELE?

DESCULPA O ATRASO, ALAN!

TIVE QUE VIR CORRENDO DESDE O COMEÇO DA FASE!

CAPITÃO NINJA?!

QUEM VOCÊ ESPERAVA? O *SHINOBI*?

VOCÊ NÃO MORREU?

MAS AINDA ME RESTAM DUAS VIDAS, FORA OS *CONTINUES*! ESQUECEU QUE ISTO AQUI É *VIDEOGAME*?

DROGA! A MATA TÁ FICANDO FECHADA!

DEIXA COMIGO!

MINHA ESPADA NINJA ATÉ QUE QUEBRA O GALHO COMO FACÃO!

IAU! PELOS BIGODES DO DR. ROBOTNIK!

ACHO QUE AGORA ELE NÃO É MAIS FISSURADO EM DINOSSAUROS!

PAFI

TUDO BEM AÍ, CAPITÃO?

TUDO NA MANHA! ESTE MONTE DE TERRA AMORTECEU MINHA QUEDA!

HÃ... CAPITÃO... NÃO SEI COMO DIZER, MAS...

ISSO AÍ NÃO É TERRA! É *COCÔ DE DINOSSAURO!*

BBBRRRLLL...

ARG!

BLERG!

PUTZ! ELE TÁ VOMITANDO!

E NEM TIROU A MÁSCARA! QUE NOJO!

COF! COF!

COF!

VOCÊ NÃO É GRANDE COISA SEM ESSE SEU PIJAMA NINJA, HEIM?

CALABOCA, Ô CUNHADO DO INDIANA JONES!

PROTETOR DE IDENTIDADE SECRETA

QUINZE BANHOS DEPOIS...

QUANDO É QUE ESSE JOGO TERMINA, AFINAL?

QUANDO CHEGARMOS AO *CENTRO DE VISITANTES!*

HUM... TEM ALGUMA COISA LÁ NA FRENTE!

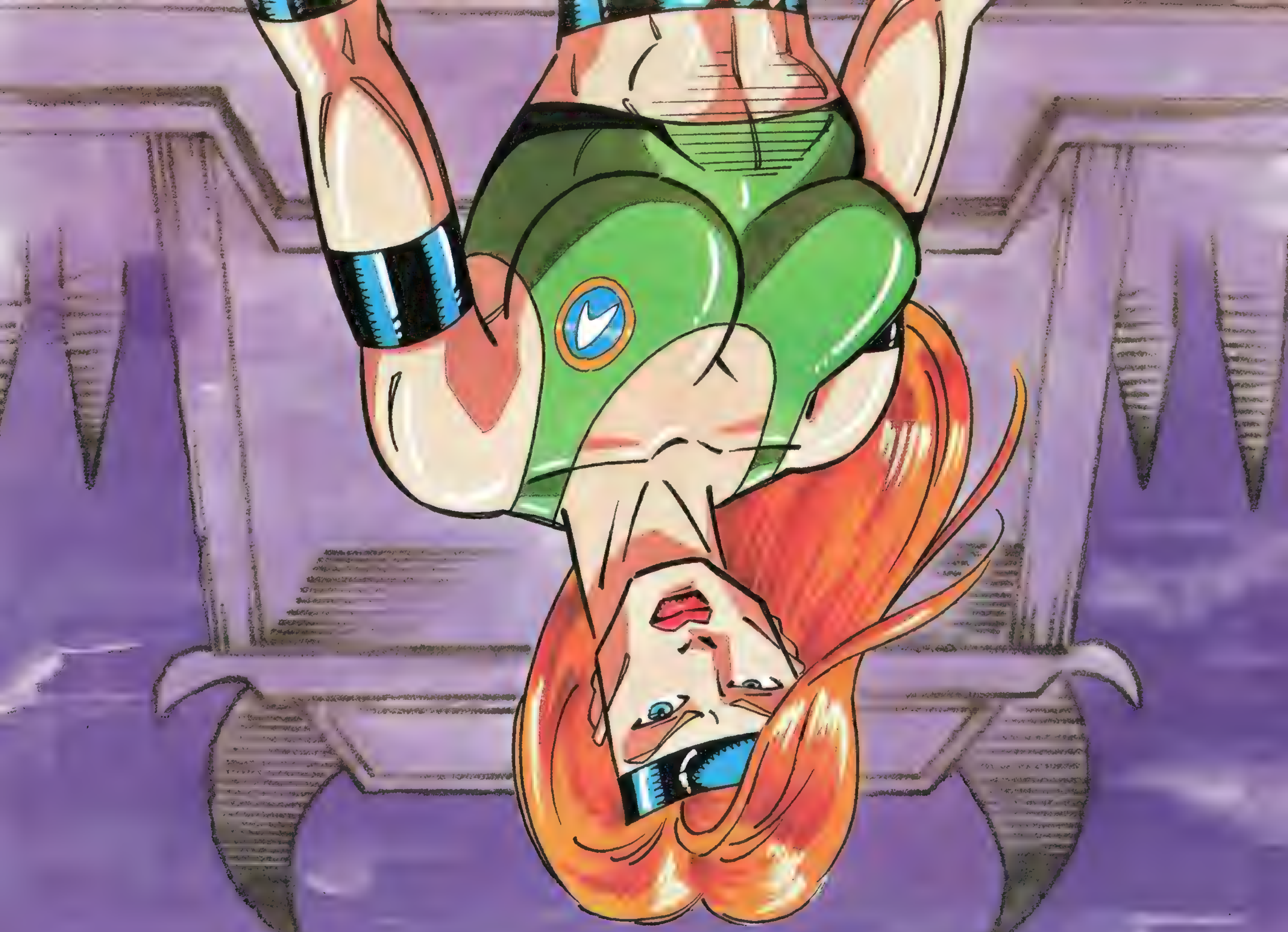
POR ACASO O CENTRO DE VISITANTES ANDA SOBRE DUAS PERNAS, TEM SEIS METROS E TROCENTOS DENTES?

ESSA NÃO! UM *DILOFOSSAURO!*

DILOFOSSAURO? PARECE MAIS UM *PAVÃOSSAURO!*

HE, HE! QUE COISA RIDÍCULA!

SPLUT!



PELAS TRANCINHAS DO DEE JAY! SERÁ QUE NÃO CONSIGO FICAR LIMPO NESTE GAME?

ZIP!

ZIP!

ZIP!

ZIP!

ZIP!

NÃO VOU DEIXAR BARATO!

PRECISAVA FAZER AQUILO COM ELE?

TÔ ME LIXANDO!

AHA'! O CENTRO DE VISITANTES!

JURA? PARECE MANSÃO DE TRAFICANTE DE DROGAS!

HE, HE! ESSES DINOS AÍ NÃO INCOMODAM MAIS NINGUÉM!

AH, É? E O QUE ME DIZ DAQUELES *VELOCIRAPTORES?*

PODEM VIR! VOU CUIDAR PARA QUE FIQUEM BEM *EXTINTOS!*

AHÁ! COVARDES! BUNDÕES!

TIVERAM MEDO DE ENCARAR O TERRÍVEL CAPITÃO NINJA!

UGH! ATÉ PARECE *MORTAL KOMBAT!*

PUF! PUF! JÁ TÁ FICANDO MONÓTONO!

ESSE *T-REX* SÓ PODE SER O CHEFÃO FINAL! QUE FAZEMOS AGORA?

SEI LÁ! SÓ TENHO UMA VIDA!

E ESSE CARA É GRANDE DEMAIS PARA ENFRENTAR COM ESPADA!

A GENTE IA PRECISAR DE UM...

...UM TANQUE DE GUERRA?

PELAS BARBAS DO SHANG TSUNG!

BLOCK!

AHÁ! CONSEGUI! CHEGUEI AO FINAL DO JOGO!

PELAS PERNAS DA CHUN LI!

GENERAL WOLFERRÁ? NÃO TE VEJO DESDE OS TEMPOS DA ANTIGA REVISTA, A *PROGAMES!*

O QUE ESTÁ FAZENDO AQUI NO JURASSIC PARK?

JURASSIC PARK? COM TODO AQUELE MATO LÁ FORA, PENSEI QUE ERA O *JUNGLE STRIKE!*

ATÉ O NOME É PARECIDO!

AINDA VOU PEGAR AQUELE MALDITO COLOMBIANO!

NÃO FALEI QUE ISTO AQUI PARECIA CASA DE TRAFICANTE?

BEM, GRAÇAS AO WOLFERRÁ, O T-REX JÁ ERA!

ISSO SIGNIFICA *THE END*, CERTO?

HÃ... ERRADO!

ERRADO? POR QUÊ?

OPS!

PELAS CUECAS DO RYU! SABIA QUE TINHA ESQUECIDO ALGUMA COISA!

AINDA TEMOS QUE CUIDAR DESSES DINOS QUE DEIXAMOS PRA TRÁS!

FIM

CONSTRUINDO HERÓIS

Veja como os RPGs de mesa podem ajudá-lo a criar seu próprio personagem

Ao começar um game, todo gamemaníaco está mais que acostumado a encontrar menus com vários personagens - personagens diferentes para agradar a jogadores diferentes. Pode ser que você goste do nacionalismo do Blanka, ou das pernas da Chun Li, ou apenas seja normal e prefira Ken ou Ryu. Mas, pense bem... como seria se você pudesse inventar seu próprio personagem? Escolher sua aparência, seus poderes, suas armas... tudo!

Essa é a grande vantagem dos RPGs de mesa sobre os videogames. Você pode inventar qualquer herói - desde um cavaleiro com espadas e magias a um ninja biônico futurista. Acha difícil de acreditar? Então vamos acompanhar passo-a-passo a criação de um personagem feito para o sistema GURPS, usando uma Ficha de Personagem simplificada:

Nosso herói vai se chamar Jack J. Jolly, e será um astronauta paranormal (não falei que valia tudo?)

DESENHO: Neste espaço você pode desenhar seu personagem ou então colar uma figura que se pareça com ele.

PONTOS DE PERSONAGEM: O Game Master vai determinar quantos pontos você pode usar. Quanto mais pontos tiver, mais poderoso seu herói será.

CARACTERÍSTICAS: Neste quadro são definidas as quatro características principais do personagem: Força (ST), Destreza (DX), Inteligência (IQ) e Resistência (HT). Valores altos custam mais pontos, valores médios não custam nada, e valores baixos *pagam* pontos. Nosso astronauta vai precisar de muita inteligência para seus poderes psíquicos e Destreza para usar suas armas e agir em gravidade zero. Portanto, vamos economizar pontos dando-lhe Força e Resistência baixas.

GURPS	Jack J. Jolly Astronauta Paranormal	100 pontos
ST 6		Armas laser Astronavegação Pilotagem de naves Gravidade Zero Sacar rápido Artilharia Operação de Equipamentos Eletrônicos Teleporte Telepatia
DX 14	2 pistolas laser Rifle paralizante Traje pressurizado	
IQ 15		
HT 8		
Ambidestro Cleptomania Computadores têm sentimentos		

PERÍCIAS: Esta é a parte mais importante da ficha, pois diz tudo o que seu personagem sabe fazer. Jack não poderia usar suas pistolas, por exemplo, se não tivesse a perícia *Armas Laser*. Aqui ficam também os poderes paranormais de Jack: ele pode se teleportar e usar telepatia.

VANTAGENS, DESVANTAGENS E PECULIARIDADES: Podemos fazer com

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS: Não custam pontos, mas você deve pedir permissão ao Game Master para equipar seu personagem. Vamos dar a nosso Jack duas pistolas laser, um rifle praralizante e um traje espacial pressurizado.

Eu criei Jack J. Jolly, astronauta paranormal, pronto para a ação. Cada RPG tem sua própria Ficha de Personagem, mas todas são muito parecidas. Escolha o melhor e... divirta-se!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Quem disse que os gringos não manjam nada de futebol?

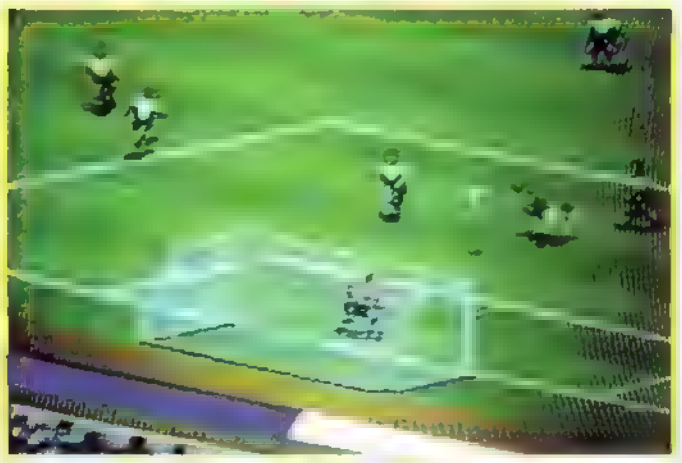
Se o que você quer é futebol real, tem duas opções: ou vai para o campo jogar ou descola este fantástico cart. FIFA Soccer impressiona pelo realismo. Até parece que os programadores do game são brasileiros, porque conhecem uma verdadeira partida de futebol como ninguém. Os lances são bem genuínos, com dribles, jogadas pelo meio, de linha de fundo, etc. O jogo conta ainda com detalhes como uma torcida agitada, que chega a cantar de vez em quando. Tem até toques de calcanhar, que não estão presentes em nenhum outro game de futebol.

O JUIZ TÁ DE OLHO!

Se quiser você pode chamar toda a galera, porque, com um adaptador Multi-Tap, o jogo aceita até 5 jogadores simultâneos. FIFA Soccer também oferece um sistema de passwords para facilitar a vida dos viciados. E, se você é daqueles que entram de sola no peito do adversário, cuidado! O juiz é severo e terá o maior prazer em lhe dar um lindo cartão vermelho. Alías, só o que falta para o jogo ficar perfeito é que você nunca vê o juiz ou os bandeirinhas durante a partida: o negócio é imaginar que eles vagam pelo campo feito alma penada. Cruz credo!

Com o Multi-Tap, são até 5 jogadores simultâneos. Reúna sua equipe e saia dando bicas

O melhor game de futebol já lançado está aqui. Até o Parreira vai querer jogar!

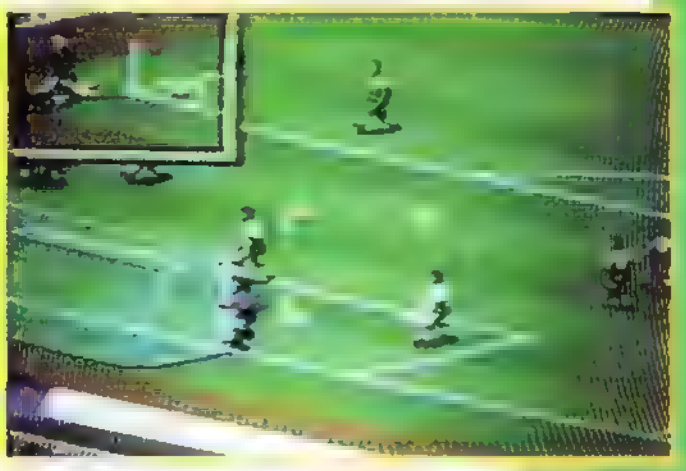


Dê bicicletas, toques de calcanhar e peixinhos espetaculares. Pelo menos no videogame joga-se futebol arte!

PRIIII! Começa o jogo, e a movimentação do campo mostra onde está cada jogador. Super real!

GOOOOOL!! Saia comemorando e confira o placar eletrônico. Ele mostra animações para os gols do jogo.

Se o time está ganhando a torcida até canta para dar força. Que moral, heim?



Nas jogadas de escanteio e laterais, um quadro mostra onde tocar a bola. Veja como prefere, posicione e pimba na gorduchinha!

King of Dragons

A aclamada fabricante do Street Fighter II ataca com um game em clima de RPG

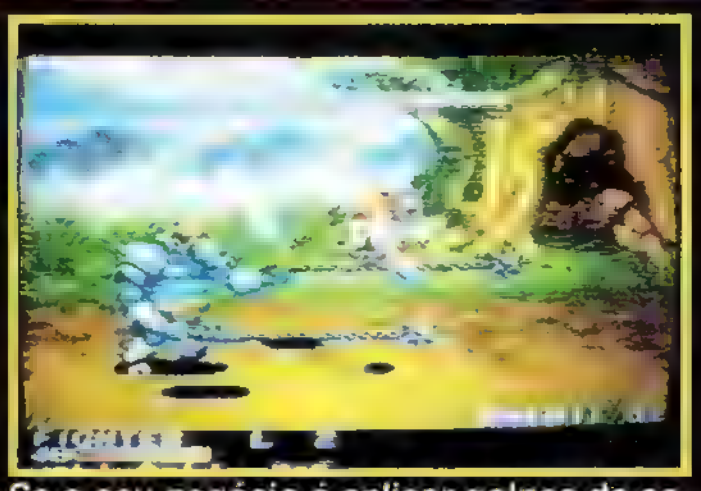
O reino de Malus está sendo aterrorizado por Gildiss, um invencível dragão vermelho (a pior espécie!). Desesperado, o rei exigiu uma solução do feiticeiro Guindon. Ele disse: "Lançarei um feitiço que fará o dragão dormir por um ano. Mas, quando ele acordar, estará muito mais poderoso que antes!" O rei concordou, e enviou centenas de cavaleiros para matar o dragão enquanto ele dormia. Nenhum retornou. Agora, quando o ano está terminando e as trevas preparam-se para avançar novamente sobre o reino, um novo time de aventureiros planeja atacar Gildiss antes de seu despertar...

ESPADA E MAGIA

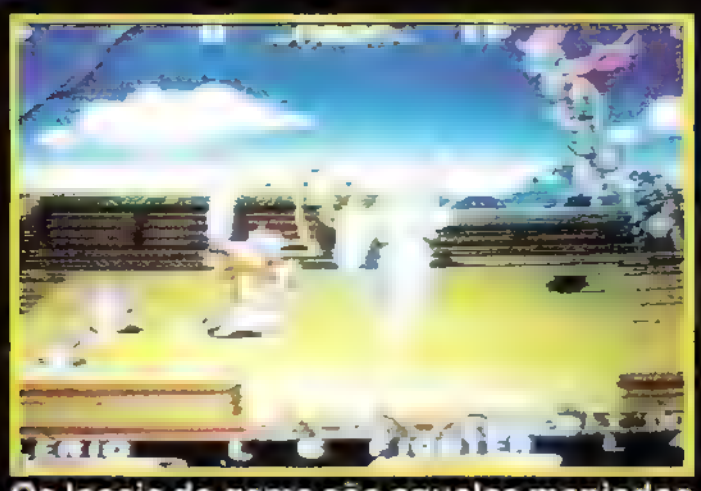
Esta aventura da Capcom é muito parecida com as que rolam em **Dungeons & Dragons**, o RPG de mesa que serviu de inspiração para o famosíssimo desenho animado **Caverna do Dragão**. Como nos RPGs os personagens ganham Pontos de Experiência e sobem de level, ficando mais poderosos depois de cada inimigo vencido. Mas isto aqui não é RPG: é ação pura, no melhor estilo Final Fight! O game aceita dois jogadores, que têm cinco personagens à disposição para escolher, cada um com seus golpes e magias. Confira!

OS HERÓIS

Elf (Elfo): *ótimo para acertar os caras de longe com suas flechas. Mas, em combate corpo-a-corpo, não se sai muito bem;*
Wizard (Feiticeiro): *é lento e dependente de magias. Quando sobe alguns níveis, no entanto, fica muito mais poderoso;*
Warrior (Guerreiro): *deixa a mágica para os magos. Seu negócio é lutar com espada e cair matando;*
Cleric (Clérigo): *uma espécie de padre lutador. Sua maça é uma arma fraca, mas ele sobe de level mais rapidamente;*
Dwarf (Anão): *apesar de baixinho, é 100% músculo! Adora brandir o machado e fatiar monstros.*

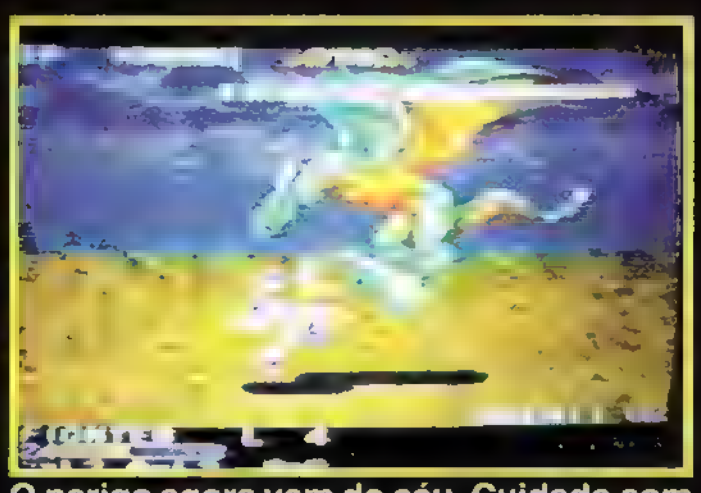


Se o seu negócio é aplicar golpes de espada contra goblins, orcs e caras desse tipo, entre nessa aventura!



Os locais do game são aqueles manjados de sempre: vilarejos, castelos, cavernas... e um navio para variar

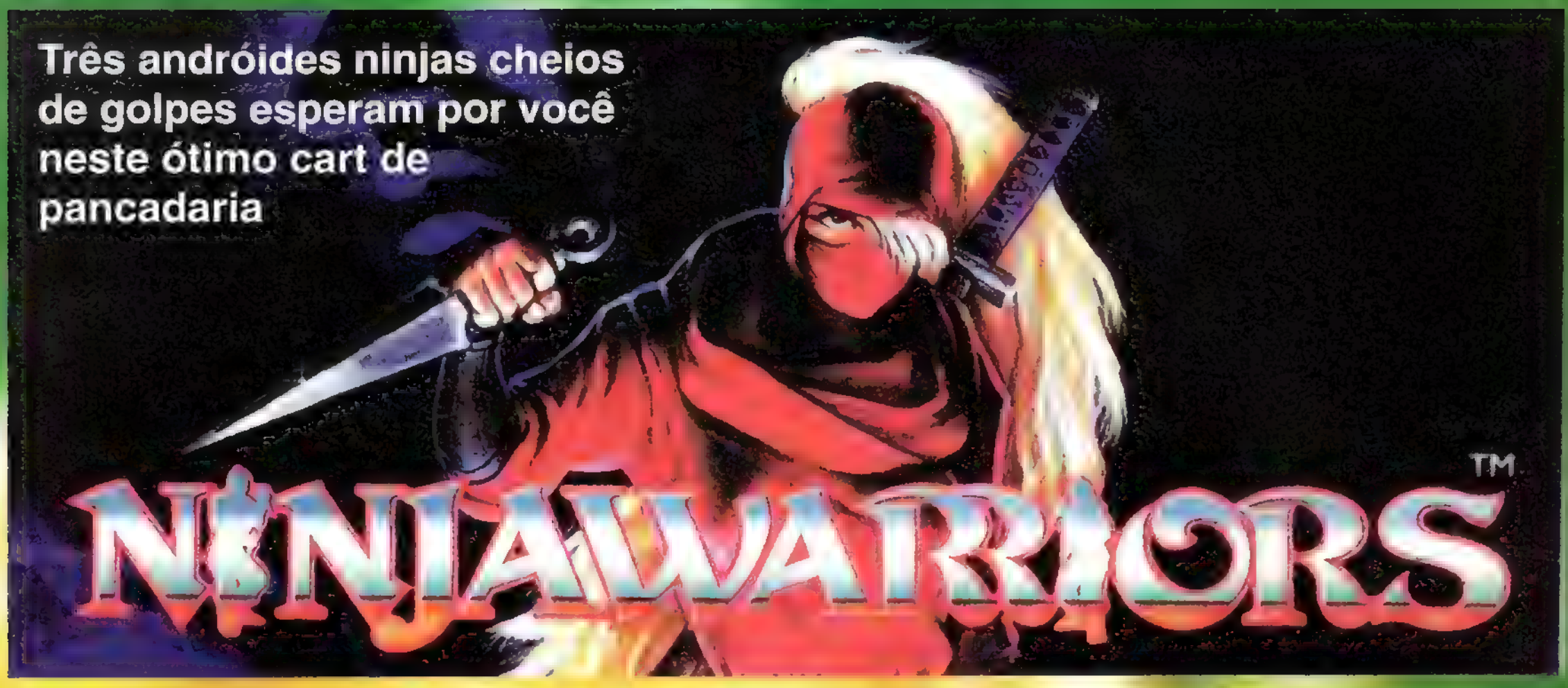
Se você ficar no sufoco, o negócio é apelar para as magias. Mas lembre-se de que isso gasta energia



O perigo agora vem do céu. Cuidado com os ataques rasantes e com o fogo

Olha só o cara! Tá levando o "bichinho" para passear. Cuidado com a lança e com o fogo

Um é pouco e dois é bom, mas três é demais! E adivinha quantas cabeças tem esse cara? Tome um cuidado especial com a vermelha, e boa sorte!



Nas profundezas de um laboratório secreto, três ninjas cibernéticos permanecem desligados. Seu descanso termina quando o líder rebelde Mulk surge, muito ferido, e os reativa. Antes de cair morto, Mulk explica que as tropas de Banglar estão avançando e que os três são a sua última esperança. E só! Como você deve ter notado, o game não tem lá muita história. Mas... ora, pipocas! QUEM precisa de história? O que importa é a ação - e o game tem muita, mas MUITA ação mesmo!

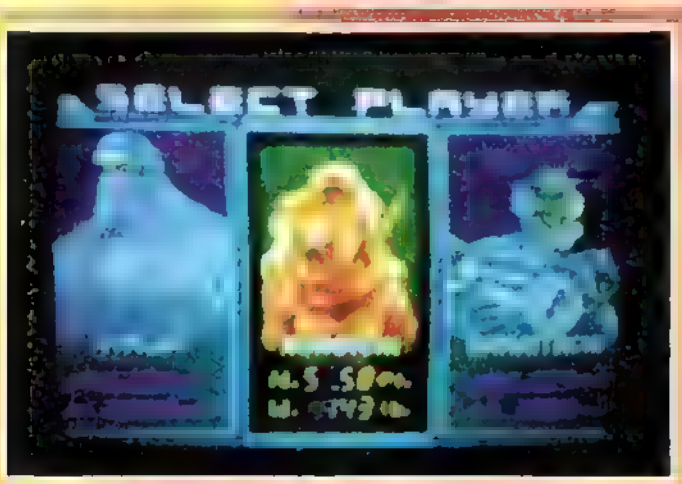
Ninja Warriors parece só mais um game de ninja com side-scrolling, tipo Shinobi ou Ninja Gaiden, certo? Ah, mas não é bem assim. O jogo aceita só um jogador, e tem apenas três lutadores para escolher. Mas QUE lutadores! São andróides tipo Exterminador do Futuro, todos cheios de golpes ferrados - dez cada um! Os andróides têm um visual muito bacana - principalmente a gatinha, forte candidata a aparecer nos próximos posters da GAMERS. Ela chegou a balançar o coração do nosso colega Ninja Daikon, que pilotou o game. Saca só os comentários dele...

ESSE TRIO É PAULEIRA!

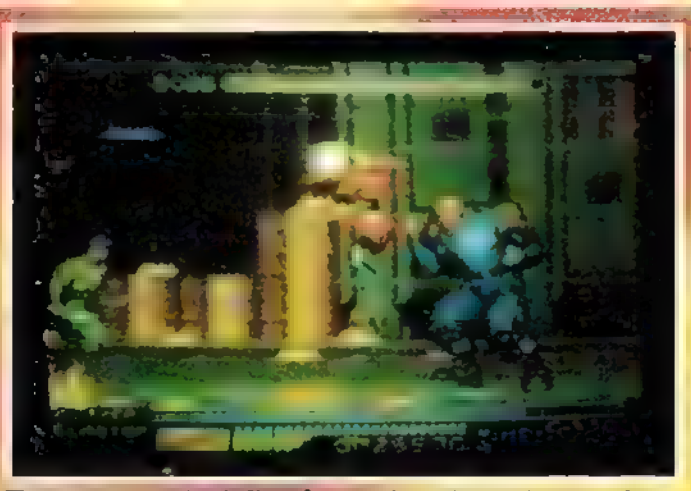
Ninja: *forte e grandalhão, aplica belas porradas com nunchakus de metal e com os punhos (também de metal!). É o mais lento.*

Kunoichi: *a palavra kunoichi significa "mulher ninja". Tem velocidade e força equilibradas. Luta com um par de facas ou com a espada que carrega nas costas.*

Kamaitachi: *o nome é o de uma criatura mítica que ataca os inimigos com grande perícia. Este mortífero andróide é o mais veloz dos três, e tem lâminas de aço nos pulsos.*



Na minha opinião o melhor personagem é a Kunoichi. Ela é forte, boa de briga, loira, bonita, gostosa... deu pra sentir, né?

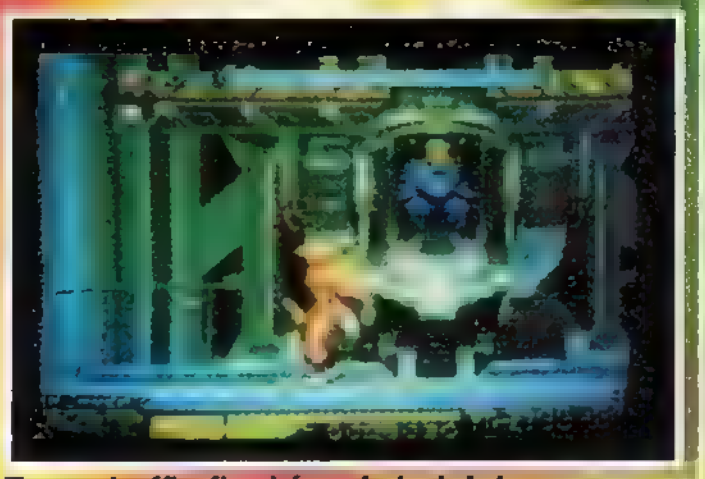


Esse grandalhão é o primeiro chefe. Ataque suas pernas, ou jogue os baixinhos que pintam em cima dele

Nãoo!! Esse cara quer deixar a gracinha em pedaços. Aplique voadoras e mostre a força da mulher (ou melhor, da andróide)

Que garota! Rápida e inteligente, ela abaixa para escapar do ataque do helicóptero. Fico incorfomado em saber que é só uma andróide. Ai, ai...

Quando pintar esse tipo com cara de traficante, desça o braço e fuja quando um raio começar a surgir



Esse chefão final é mais baixinho que meu salário! O único jeito de detonar o meio-quilo é jogando inimigos no vidro que o protege

Você vai ter que ajudar um ninja amador em sua missão. É mole?

Hayate é um ninja principiante com um problema de lascar: salvar sua linda namorada Terri, só pra variar, capturada e aprisionada por um poderoso feiticeiro chamado Lougi (eu disse Lougi, e não Luigi!). Como não podia deixar de ser, o vilão se esconde em um castelo cheio de inimigos e armadilhas. O treinamento de Hayate não está completo - e ele não vai ter chance de aprender mais nada, já que seu pai foi morto por Lougi. Paciência!

Esse é Hayate, o ninja. Forte, bonzão, esperto, corajoso...

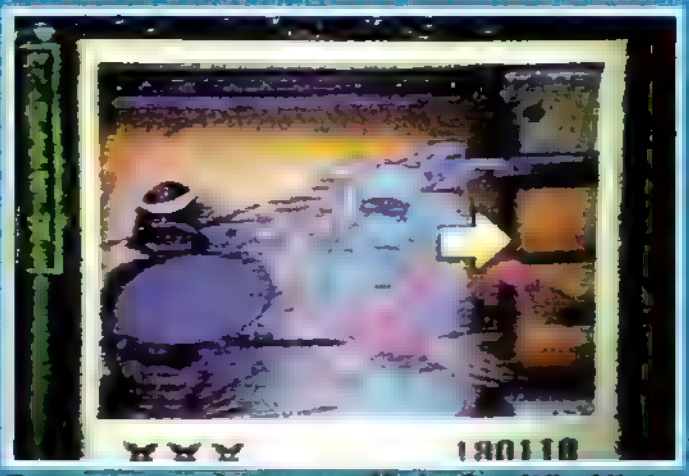
Mentira! O cara é um banana, que só com muita sorte se dá bem

Samurai mortos voltam à vida em busca de mais um oponente: você

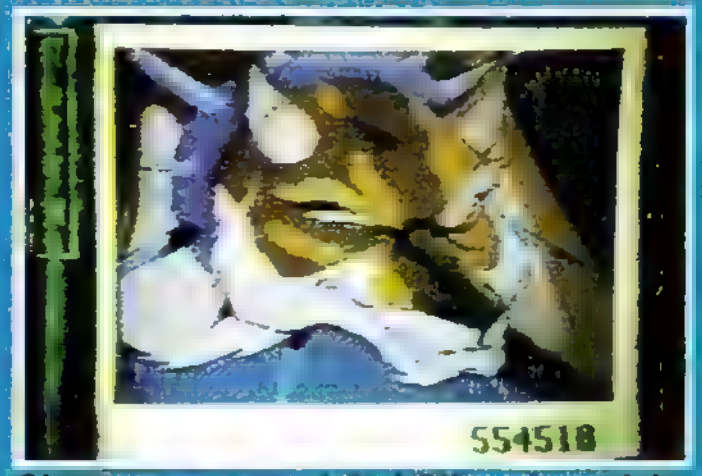
DESENHO ANIMADO

Revenge of the Ninja segue a mesma linha de Dragon's Lair e Time Gal: o jogo rola como se fosse um desenho animado, e o personagem obedece a comandos ativados na hora certa. Só que aqui as animações estão bem melhores. O herói é típico dos antigos desenhos japoneses: chorão e atrapalhado, mas no fim acaba se dando bem. Inimigos não faltam: ninjas, lobos, monstros, e até um robô gigante - tudo isso para encarar Lougi no final, claro!

BOCÃO! Já que você não é comida de peixe, dê o fora



Parece que pintou um fã do Capitão Ninja. Mesmo com um ídolo meio estranho, é melhor não arriscar. Detone o cara



Chamem a carrocinha! Olha só a coleira do bichinho. É brincadeira!

Vida boa, heim? No final você dá uma volta com a princesa Terri - que, mesmo com essa sua cara feia ela aceita o passeio.

STREETS OF RAGE III

E chega a terceira versão de um dos maiores clássicos da pancadaria de rua

MEGA

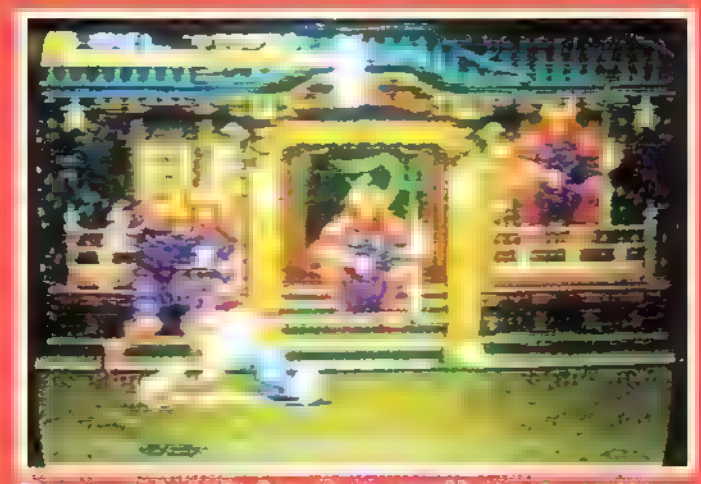
Aqui na GAMERS a gente costuma dar um resumo da história do game, mas... francamente, Streets of Rage III dispensa essa formalidade. É porrada nos bandidos, e acabou! Os gráficos estão muito melhores em comparação com as versões anteriores. Quanto ao som, basta dizer que a trilha sonora é obra do premiado mestre Yuzo Koshiro, que também compôs temas para Streets of Rage I e II, Super Adventure Island, Actraiser 1 e 2, e muitos outros.

QUATRO OU CINCO?

Vários dos lutadores antigos estão de volta, e também alguns novos: **Axel,** o garotão ex-policial que esteve presente nas outras duas versões do jogo; **Blaze,** uma morena muito sensual, aclamada pelos gamemaníacos como uma das musas dos games; **Sammy,** que estreou em Streets of Rage II e agora volta para azucrinar o pedaço com seus patins; **Zan,** um lutador novo com pinta de andróide, que dá choque nos inimigos no melhor estilo Blanka; e **Victy,** um lutador secreto, que só pinta se você usar um certo truque...

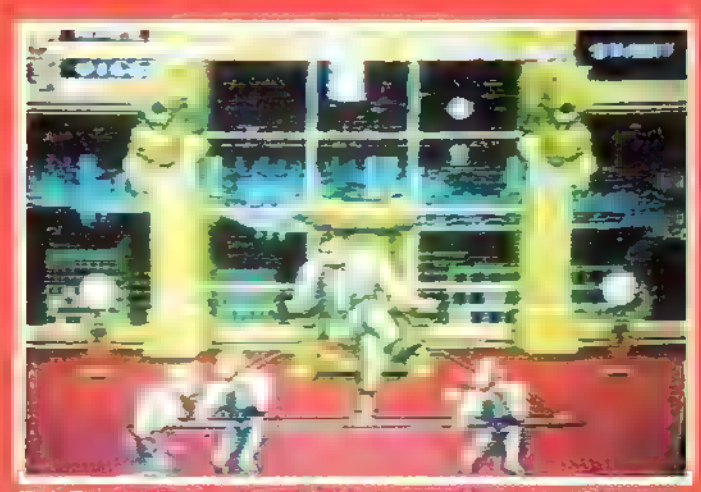
Shoryuken! Esta versão está muito melhor que as anteriores, com novos golpes e inimigos. Só não mudou uma coisa: ainda tem muita porrada!

Cuidado quando tentar arremessar um desses inimigos "recheados": o cara pode cair em cima de você!



Dose tripla! Aqui o melhor é aplicar seqüências de socos quando os grandões ficarem quietos. Muito cuidado com seus

No elevador tem inimigos aos montes. Tome cuidado com o franguinho: nesta versão, se você vacilar o inimigo pode pegar primeiro!



Ei! Esse cara não tinha morrido em Streets of Rage I? Bem, por enquanto o negócio é bater nos capangas

Ah, tá explicado! O cara é um robô. E, já que você não tem um abridor de latas, porrada nele. E tem mais surpresas depois disso...

VICTY, O PERSONAGEM SECRETO

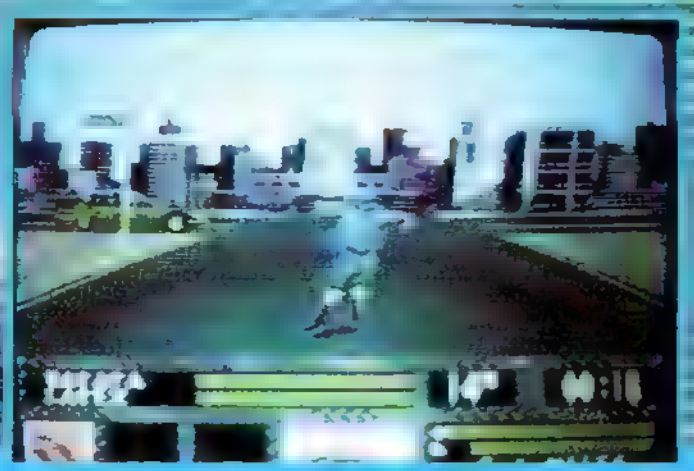
Streets of Rage III tem um lutador secreto, um canguru boxeador que sai socando todo mundo. Mas como fazê-lo aparecer na tela dos personagens? Descubra na seção Dicas Batata

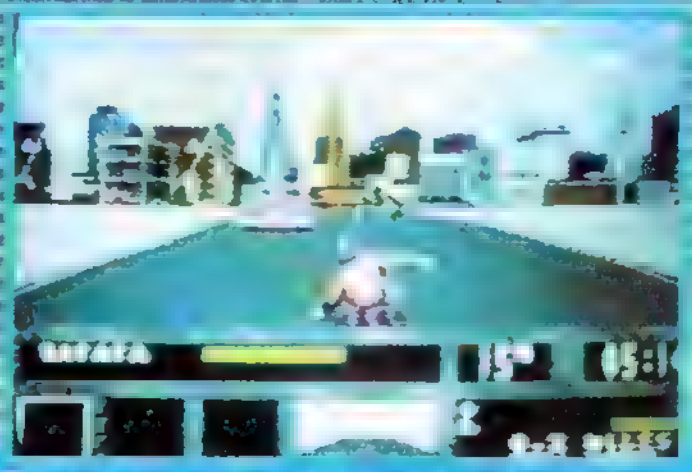
VALE TUDO NESTE VIOLENTO TORNEIO DE PATINAÇÃO DE RUA

A Eletronic Arts acerta em cheio outra vez. Depois do tremendo sucesso de sua série Road Rash, chegou a hora de investir em patins. O game segue o mesmo estilo das versões de Road Rash, com corridas onde vale tudo: taco de baseball, chicote, corrente, nunchaku e até "taser" - uma máquina que dá choque nos outros. Mas se você não tiver nada disso, não tem problema. Desça o braço, mesmo! Além de tentar vencer a corrida (é claro!), você pode faturar "um troco" fazendo manobras durante os saltos. Com o dinheiro, compre mais equipamentos.

PEGANDO CARONA

O game aceita dois jogadores simultâneos, caso em que a tela é dividida ao meio. Entre as opções de jogo estão os campeonatos, as competições simples e o jogo normal - onde você percorre cidades como Chicago, Miami, Detroit, New York, etc. Em todas elas você pode sair na maior pauleira, pegando carona na traseira dos carros e derrubando os adversários. Os gráficos não são lá essas coisas - mas a trilha musical é ótima, adrenalina pura!





CARTAS

E aqui está novamente a seção de cartas mais esculachada do mundo dos games, respondidas pelo Capitão Ninja. Tem uma carta mais doida que a outra!

BOATARIA

Ouvi boatos de que o Capitão Ninja se formou na mesma faculdade Ninjitsu que as Tartarugas Ninja. E tem mais: ele andou saindo com a April, até que, um belo dia, Leonardo descobriu que sua amada estava saindo com outro ninja que não era ele. Foi aí que o pau comeu solto, e o Capitão saiu de Nova Iorque em uma ambulância. Quem contou foi ninguém menos que o Mestre Splinter. Tudo isso é verdade? O Capitão Ninja é um bundão? Ou será que o ratão mutante está ficando caduco?

Gilmar Pimentel Jr.
são Paulo - SP

É sempre assim... a gente fica famoso e começa a ser alvo de todo tipo de calúnias. Deixa eu consertar essa presepada toda:
1-Quem já ouviu falar que Ninjitsu é ensinado em faculdade? Fiz foi um curso por correspondência!
2-Eu e a April somos apenas bons amigos. Aliás, se a Chun Li escuta uma história dessas, eu tô lascado!
3-A história da ambulância é verdade, mas o Leonardo é que foi parar no hospital. Eu estava DIRIGINDO!
4-Como é que o Splinter podia saber de tudo isso, sentado naquele esgoto?

CURIOSO

Quem desenha e escreve as piadas do Capitão Ninja? Street Fighter II em desenho chegará ao Brasil assim como no ORCADE? Há alguma organização como o ORCADE aqui no Recife? Vai sair revista em quadrinhos de Street Fighter II? Qual a editora que vai lançar?

Christiano de Araujo Ferreira Neto
Recife - PE

Ô louco, quantas perguntas! Mas como diria Jack, o Estripador, "vamos por partes": Quem faz todos quadrinhos da revista sou eu mesmo, o próprio Capitão Ninja. Como já dissemos, Street II em desenho só deve passar na TV se alguma emissora importar a série do Japão. Não estamos sabendo de nenhum clube como o ORCADE em Recife, mas, se houver algum, teremos prazer em divulgar. Finalmente, o gibi oficial de Street Fighter II já chegou às bancas - por esta mesma editora.

ASPIRANTE A PIRATA

Adorei as resposta claras dessa revista, e tive coragem de escrever. Minhas perguntas são as seguintes: como se faz um cartucho? O que é codificador chefe e detalhista codificador? Qual o computador que pode fazer jogos piratas para ATARI e NES? Como se faz?

Alecsandro F. da Silva
Guaianazes - SP

Um cartucho é, em resumo, um chip de computador onde o jogo está gravado na forma de um programa. O codificador chefe e o detalhista codificador são as pessoas que transformam os desenhos de personagens e paisagens em dados de computador, para que possam ser incorporados aos chips. Quanto ao resto de suas perguntas, acho que não vai dar para responder: seria praticamente uma aula de pirataria de cartuchos. Acha que a gente ia entregar o ouro ao bandido?

NÃO ENROLA!

É realmente impressionante! Indo à banca de jornais, tive uma manifestação emocional instintiva ao ver esta revista, que está muito boa, e tem grande probabilidade empatizante de sucesso. Desejo a vocês um primordial início aureloado por uma sabedoria conceitual positiva dirigida a uma preparação e auxílio grupal massificado aos gamemaníacos.

Flávio Donizetti Jeronymo
São Bernardo do Campo - SP

O quê?!

VEGA OU BISON? EIS A QUESTÃO

Gostei muito dos quadrinhos de Street Fighter II, mas achei um erro: vocês trocaram o nome do M.Bison com o do Vega.

Igor de Almeida Fusco
Volta Redonda - RJ

Ai, ai... a velha polêmica outra vez. Veja bem, os nomes que você viu na revista estavam corretos. O GAME É QUE ESTÁ ERRADO! É que os americanos não gostaram do Mike Bison, o personagem boxeador que tirava um sarro do Mike Tyson, e resolveram trocar o nome dele pelo do chefão final - o Vega. E, como a maioria dos cartuchos e arcades vem dos States, o erro está em todos eles. No gibi, entretanto, optamos por conservar os nomes verdadeiros.

QUERO SANGUE!

Olha aí, já peguei várias vezes Mortal Kombat para Master System, mas nunca consegui colocar sangue. Como faço isso?

Rafael Luiz da Silva
Itajaí - SC

Até parece que os fãs de Mortal Kombat são todos vampiros. Vivem querendo sangue! Bem, aqui está o macete para enfiar catchup na versão para Master: na tela de Codes, pressione 2, 1, 2, Baixo e Cima.

Na próxima edição as cartas serão respondidas pelo General Wolferra - o militar mais alucinado do mundo dos games. Escreva, se tiver coragem!

Revista GAMERS • Caixa Postal 19074 • CEP 04599-970 • São Paulo - SP

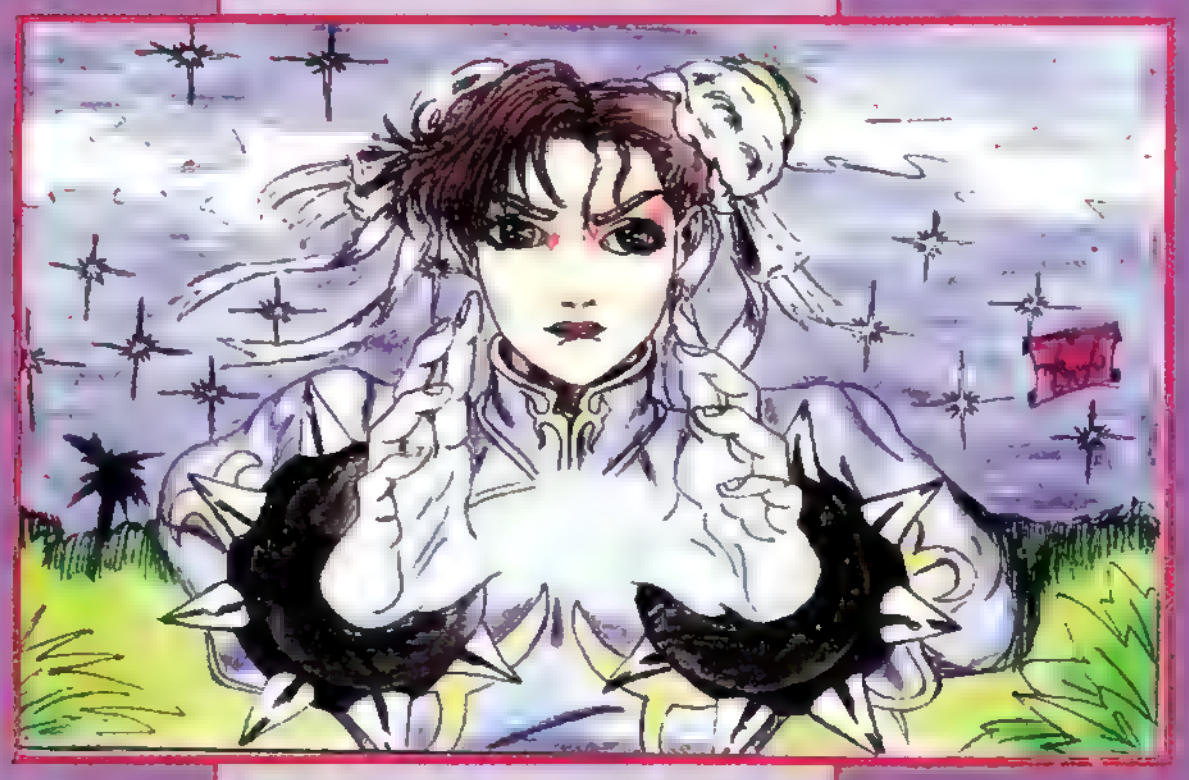
FERAS DO TRAÇO

CONTINUAMOS PREMIANDO O MELHOR DESENHO DE CADA EDIÇÃO COM UMA PRECIOSIDADE PARA OS ARTISTAS DOS GAMES - UMA ARTE ORIGINAL AUTOGRAFADA PELO CAPITÃO NINJA. MÃOS À OBRA, PESSOAL!

E o vencedor desta edição é Herbert de Paula Lima, de São Vicente - SP, com este ótimo Thunder Hawk. Aguarde o envio de sua arte pelo correio. Caprichou nos músculos, heim?

Destaque para este gozadíssimo Rayden, de Igor Wladimir Oliveira de Loara, São Paulo - SP. Tá demais, Igor!

Ficou lindona esta cena clássica da Chun Li e seu Kikouken. A obra é do Marcelo Barbosa de Oliveira, Guarujá - SP.



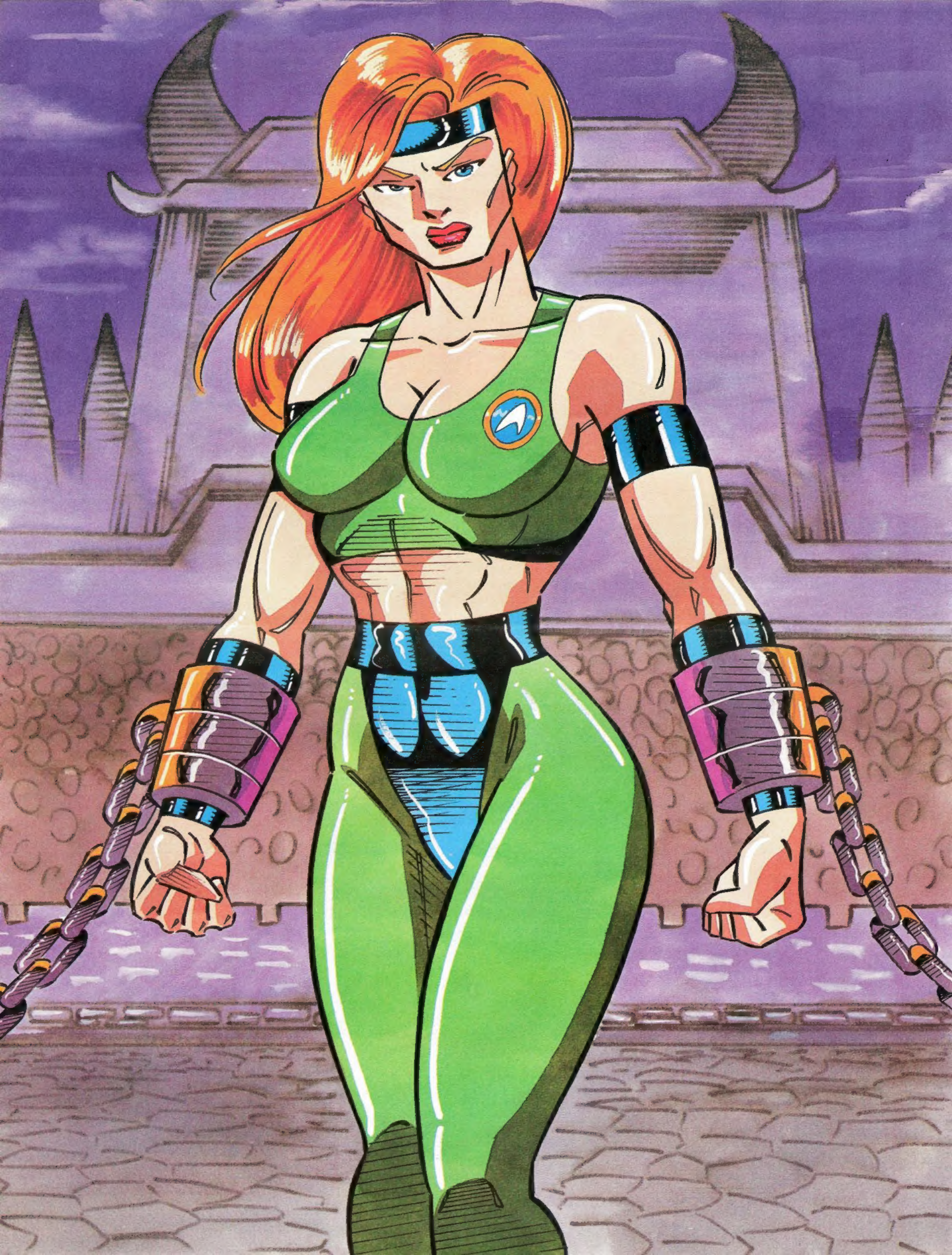
Este Rafael foi enviado por Rodrigo Pereira Cezar, de Sorocaba - SP. Muito bom, Rodrigo, mas... da próxima vez, não vale copiar do gibi!

DICAS DO
CAPITÃO NINJA

GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA. Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: 266. 3166 - 265. 1127 - Diretores: Hercilio de Lourenzi e Marcelo Cassaro - Consultoria Técnica: REDE PROGAMES - Consultores: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito e Tarcisio Motta. - Colaboradores: Darius Ross (jogos) e Orlando Araujo (fotografia) - Impressão: *padilla* - Distribuição: DINAP

Informação, cultura e lazer

Rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão
CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fone: 266-3166 / 265-1061



CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferece aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.
São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis!

LOJISTA

Se você já possui uma locadora de video-games e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**. Consulte nosso departamento de Franchising.

PROGAMES

FRANQUIA PROGAMES

FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca líder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

REDE DE LOJAS PROGAMES

ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

CIDADE DE SÃO PAULO
MATRIZ: LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000
Tels. (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200
Tel. (011) 950-6329
TATUAPÉ - R. Serra do Japi, 859 - CEP 03309-000
Tel. (011) 941-9957
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/ loja
CEP 04036-000
Tel. (011) 549-7383
PINHEIROS - R. Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel. (011) 280-3220
MOÓCA - R. Juventus, 831 - CEP 03124-020
Tel. (011) 591-0039
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060
Tel. (011) 295-1190
JD. S. BENTO - R. Tupiguaés,140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000
Tel. (011) 950-9510
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 s/ loja
CEP 02306-004
Tel. (011) 953-6743
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051
Tel. (011) 822-0515
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - CEP 04206-000
GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 / 1º and. - CENTRO
CEP 07110-000
Tel. (011) 209-0971
SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 446 - CEP 09710-210
Tel. (011) 452-2612
INTERIOR DE SÃO PAULO
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000
Tel. (0143) 22-2424
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010
Tel. (0123) 41-7250
OUTROS ESTADOS
BAHIA
SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - PITUBA
CEP 41830-450
Tel. (071) 248-0135
SENHOR DO BONFIM - R. Juviniano Duarte, 38 - CEP 48970-000
Tel. (075) 841- 1776
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000
Tel. (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000
Tel. (061) 234-8822
PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego,200 -Sala 112 - TAMBAÚ -CEP 58035-000
Tel. (083) 226-2369
PERNAMBUCO
RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 -BOA VIAGEM - CEP 51020-220
Tel. (081) 465-4029
RIO DE JANEIRO
TIJUCA - R. Major Ávila, 242 - Loja F - CEP 20511-140
Tel. (021) 264-8336

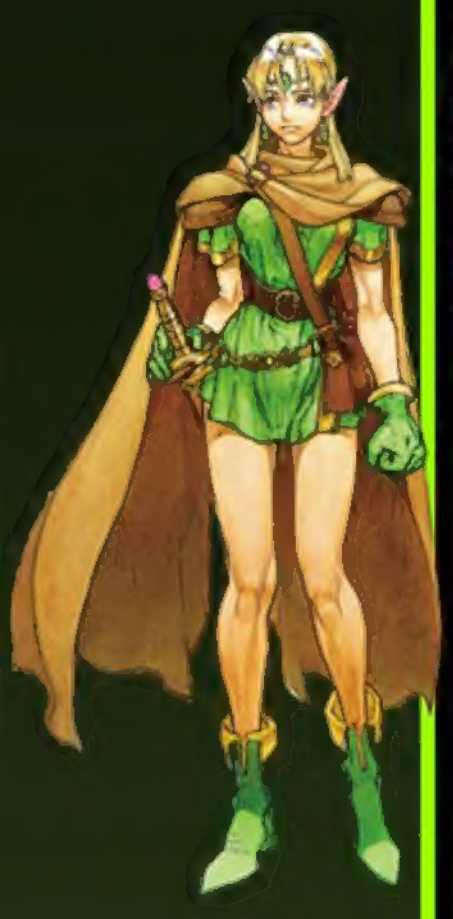
RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!



Digitalizado por: Elcioch

Editada por: evil_arthas

Revista: Elcioch

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br